



GDD (GAME DOCUMENT DESIGN)

Definição e Aplicação de GDD

O *game document design (GDD)* é um documento de planejamento, desenvolvimento e implementação de projetos de games. Esse documento é destacado como uma bíblia do jogo, é a elaboração de todas as documentações, além de construir um relatório único que descreve como um game precisa ser desenvolvido. Esse documento é aplicado a qualquer tipo de projeto de jogo, deixando claro que pode ser utilizado para jogos de tabuleiro, jogo digital, experiências e dinâmicas gamificadas. A composição do GDD é uma enciclopédia que possui todas as etapas do projeto, determinando os processos de pré-produção, produção e pós-produção.

Etapas de GDD

Levando em consideração o tipo de projeto, que pode ser voltado para tabuleiro, digital ou experiência gamificada, destacando que as etapas podem ser modificadas de acordo com o projeto. Fica claro que cada projeto possui suas características, necessidades e suas especificações. As etapas padrões de um GDD são: nome, empresa, gênero, plataforma de jogo, jogador, roteiro interativo, *concept arts*, processo 2D (Ilustração 2D, pintura digital e composição de cenários, personagens, acessórios e elementos gráficos complementares), processo 3D (modelagem, textura e matérias, iluminação, rigging, animação e renderização), produção de áudio e trilha sonora, formação de equipe, programa e ferramentas digitais, linguagem e programação, jogabilidade e play game, orçamento e cronograma, testes, finalização, marketing e lançamento.

- **Nome** – nome do projeto;



- **Empresa** – empresa contratante;

- **Gênero** – gênero do game;

- **Plataforma** - tipo de plataforma de jogo;

- **Jogador** – persona do jogador;

- **Roteiro Interativo** – narrativa do game;

- **Concept Arts** – todas as ilustrações do projeto do game;

- **Processo 2D (Ilustração 2D, pintura digital e composição de cenários, personagens, acessórios e elementos gráficos complementares) –**só é usado caso o jogo seja 2D (bidimensional);

- **Processo 3D (modelagem,textura e matérias, iluminação, rigging, animação e renderização)** - só é usado caso o jogo seja 3D (tridimensional)

- **Produção de Áudio e Trilha Sonora** – são as produções de áudio, trilha e música do game;

- **Formação de Equipe –** detalhamento e escolha de profissionais para o projeto do game;

- **Programas e Ferramentas Digitais –** escolha dos programas para o desenvolvimento do game;

- **Linguagem, Programação e Engine –** detalhamento do estilo de linguagem e engine para implementação do game;

- **Jogabilidade e Play Game –** dinâmicas e mecânicas das formas de jogar o game;



• **Orçamento e Cronograma –** preços, valores finais do projeto com as datas de trabalho para entrega do projeto do game;

• **Testes e Avaliações** – análise do projeto e amadurecimento de melhorias para o game;

• **Finalização, Marketing e Lançamento** – chegada do jogo para consumo.

Avaliação de Projetos e Integração com GDD

As avaliações de projetos precisam levar em consideração as etapas do GDD de acordo com as vertentes do projeto, considerando que nem toda etapa será realizada nos futuros projetos. Os modelos de GDD para um jogo de tabuleiro, digital e experiências ou dinâmicas gamificadas se modificam de acordo com o tipo de projeto. A tabela 1 identifica as etapas de criação e desenvolvimento do GDD. Observe:

Tabela 1

Avaliações de Projeto e Integração com GDD.

Estrutura	**Planta Baixa**	***Concept Arts***	**Tecnologia**	**Equipe**
Gênero	Mecânica	Personagens	Softwares	Gerente
Plataforma	Modos de Jogo	Cenários	Linguagem de Programação	Design
Público-alvo	Regras do Jogo	Acessórios	Engine	Level Design
Objetivos do Projeto	Locações e Mapa		Softwares	Artista 2D
Características do Jogo	Navegação			Artista 3D
Roteiro Interativo	Escala			Programador
Nome	Ambientação			Marketing
	Tempo			

Fonte: próprio autor, 2023.

Construção de GDD

Os projetos de games possuem características diferentes, por necessidades, peculiares e especificações que determinam o desenvolvimento e impulsionamento do jogo. Essa diferenciação de projetos de games cria uma avaliação de individualidade para o projeto que só com a aprovação para a construção do projeto é determinante para organizar o relatório do GDD para o seu determinado projeto.

Exemplo concreto de um Game Design Document: 'As Aventuras de Jackie e Tony'

"As Aventuras de Jackie e Tony" é um projeto de jogo desenvolvido na Universidade Estadual de Campinas, que busca proporcionar uma experiência rica

em aspectos técnicos, artísticos e narrativos. O jogo possui um enredo envolvente onde os protagonistas, Jackie Gambino e Tony Barrow, são soldados enviados p Tropa Estelar com a missão de combater o vilão Dr. Seamus. O antagonista vem causando caos ao infectar habitantes de diversos planetas com um vírus poderoso, transformando-os em zumbis sob seu controle, formando um exército escravo.

A mecânica de jogo, o objetivo, os aspectos de jogabilidade e as ferramentas de desenvolvimento foram cuidadosamente planejados e detalhados no documento. O jogo apresenta uma variedade de desafios, onde os jogadores precisam se esforçar para superar os obstáculos colocados por Dr. Seamus, em uma missão para derrotá-lo e restaurar a paz no universo. A jogabilidade é projetada para manter os jogadores engajados, ao mesmo tempo em que oferece a eles a possibilidade de mergulhar profundamente na história do jogo.

O projeto serve como uma base essencial para a continuação do processo de produção e desenvolvimento do jogo. Ao estabelecer claramente o enredo, a mecânica do jogo, o objetivo e outros aspectos importantes, a equipe de desenvolvimento tem uma base sólida sobre a qual pode construir. Assim, “As Aventuras de Jackie e Tony” promete ser um jogo emocionante e envolvente, proporcionando uma experiência única para os jogadores.

Fonte: <https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia3691s11/grupoA/gdd-ga-v1.pdf>. Acesso em: 24 maio 2023.

Conteúdo Bônus

Sugiro que assista à reportagem da ‘TV Brasil’ sobre Caminhos da Reportagem **“Games: jogo de bilhões”**. A reportagem faz uma viagem pelo mundo dos games, um universo de números astronômicos, seja no investimento no setor, seja

no número de praticantes ao redor do planeta. Só no Brasil, mais de 60 milhões de pessoas jogam algum tipo de jogo. Somos o terceiro país com o maior número jogadores em todo o mundo. Você pode assistir ao documentário no YouTube.

Referência Bibliográfica

BARBOSA, R. M. (Coord.). **Aprendo com jogos.** Autêntica: 2014.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia**. Intersaberes: 2013.

SCHOTTLER, B. **Jogos de movimento para a 3.ª idade.** Vozes: 2018.

Ir para exercício